CAPCOM®



ロックマン® 2
Dr.(ドクター)ワイリーの謎(なぞ)

アクション

PlayStation

ごあいさつ

このたびはプレイステーション用ソフト「ロックマン2」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの「解説書」をお読みいただき正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「解説書」は大切に保管してください。

おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございましたらおそれ入りますが弊社ユーザーサポートセンターまでご一報ください。

なお、ゲーム内容についてのお問い合わせにはお答えできませんのでご了承ください。

※画面写真は、実際の製品版と異なる場合がありますので、ご了承ください。

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 1ブロック | PocketStation対応 | メモリーカード +13ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 02255

「ロックマン2」について

この度は「ロックマン2 Dr.ワイリーの謎」をお買いあげいただき、ありがとうございました。

「ロックマン2」は1988年12月に発売されました。満を持して発売された本作は、ゲームバランス、グラフィック、サウンドともさらに磨きがかかり、ファンの間では今なおシリーズ最高傑作といわれる作品です。

またロックマンシリーズ恒例のボスキャラクターのデザインを一般募集したのも本作が初めてで、支持を受けている理由の1つかもしれません。

本作も忠実に移植して自信を持ってみなさんにお届けします。楽しんでいただけることと信じて…

ロックマンチーム

ストーリー

Dr.ライトの生み出した、スーパーロボット"ロックマン"によって謎の天才科学者Dr.ワイリーの世界征服の野望は阻止され、世界に平和はよみがえった。
しかし、Dr.ワイリーは甚大な打撃を受けたにもかかわらず、再び"ロックマン"に新たな戦いを挑むべく、8体の強敵ロボットを送り出した…

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎



ゲームをするときは部屋を明るくして、できるだけテレビからはなれて遊んでね！1時間遊んだら休憩しよう！

目（もくじ）次

登場人物紹介



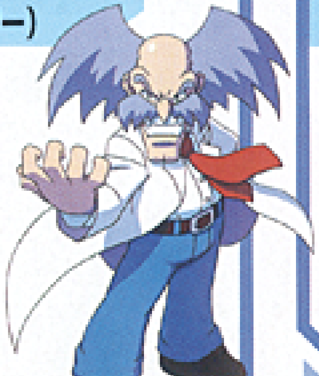
ライト博士
（トーマス・ライト）

ロボット工学の第一人者で、ロックマンの生みの親でもある。人類の平和利用のため、ロボット研究に余念がない。ロックやロールを我が子のようにかわいがっている。



ロックマン
（DRNo.001）

ライト博士の開発した第1号人間型ロボット"ロック"。試作ロボットとして造られたが、Dr.ワイリーの悪の野望を阻止するため、ロックは戦闘用ロボット"ロックマン"として生まれ変わったのである。



Dr.ワイリー
（アルバート・W・ワイリー）

世界征服をたくらむ悪の科学者。科学者としての才能はあるがローバート工科大学で学友だったライト博士には今一歩届かない。



ロール
（DRNo.002）

ライト博士が造った家庭用お手伝いロボットで、ロックマンの妹にあたる。お掃除と料理が得意な心優しい女の子。

ゲームの始め方 PLAY



タイトル画面でSTARTボタンを押すと、モードセレクト画面になります。
方向キーで遊びたいモードを選び、◎ボタンを押してください。

モードについて MODE



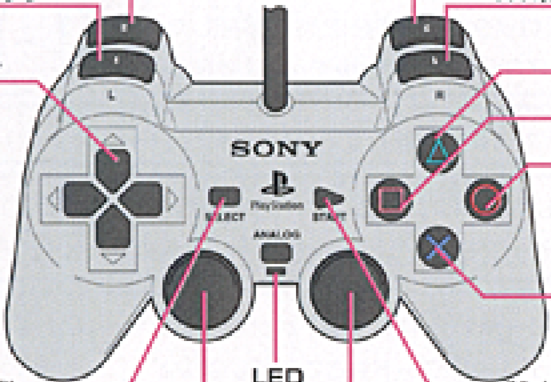
最初に選べるモードは以下の通りです。

オリジナルモード	オリジナル「ロックマン2」を忠実に移植したモードです（P.10「オリジナルモード」参照）
ナビモード	ヒントが表示されるモードです。（P.10「ナビモード」参照）
オプション	ゲームの難しさやボタンの設定が変更できます。オプション設定のロード、セーブもここでできます。（P.11「オプション」参照）
データベース	戦った敵のデータが見れます。「ポケロク」シリーズで育てたキャラクターデータのロードもここで行います。（P.12「データベース」参照）
ポケットステーション	ポケットステーション用ゲーム「ポケロク2」のダウンロードを行います。ダウンロードにはポケットステーション本体が必要です。（P.21「ポケロク2」参照）
???	ゲームのすすめ具合によって、モードが増えるかも？

コントローラ操作方法

このボタン設定は初期設定です。「オプション」、サブメニューの「ボタンのせってい」にて設定を変更できます。（P.11「オプション」参照）このゲームは1人用です。コントローラをコントローラ端子1に正しく接続してください。

アナログコントローラ



コントローラ



操作はアナログコントローラと同じです。

方向キー

◀▶	プレイヤー移動
▲▼	ハシゴの昇り降り
その他	カーソルの移動

SELECTボタン

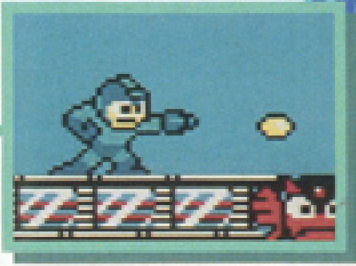
ゲーム中に押すとポーズ（一時停止）がかかり、サブメニューが開きます。

STARTボタン

ゲーム中に押すとポーズ（一時停止）がかかり、武器選択画面が開きます。

□ボタン

ロックバスター及び特殊武器を発射します。

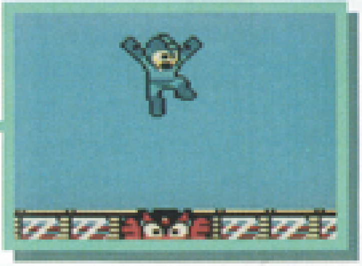


△ボタン

ロックバスター及び特殊武器を連射します。

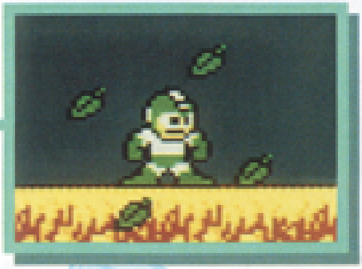
×ボタン(キャンセル)

ジャンプします。はしごにつかまっている最中に押すと、落下します。



L1ボタン・R1ボタン

特殊武器をチェンジします。
L1・R1ボタンを同時に押すとロックバスター(ノーマルショット)に戻ります。



○ボタン(決定)

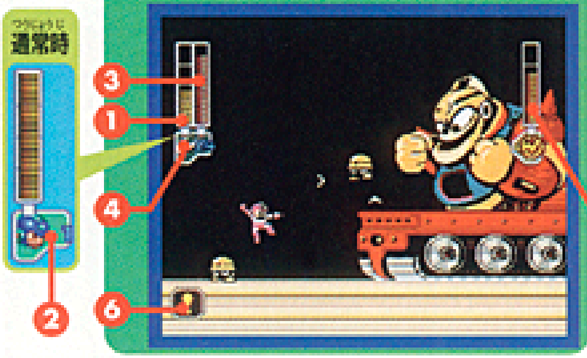
決定ボタンに使用します。

本ゲームはアナログコントローラの振動のみに対応しており、アナログ入力は対応していません。

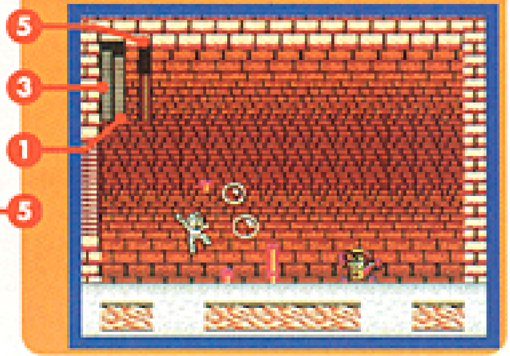
※ゲーム中、SELECTボタン、STARTボタン、L1ボタン、R1ボタンを同時に押すと、強制的にタイトル画面に戻ります。
※LEDの点灯・消灯に関わらず振動します。
振動のオン・オフの切り替えは「オプション」、サブメニューの「ボタンのせってい」にて変更できます。
※左スティック、右スティックは使用しません。

ゲーム画面の見方

ナビモードボス戦



オリジナルモードボス戦



1 ライフエネルギーゲージ

ロックマンの残りエネルギーを表示します。

2 ロックマンの残り人数

ロックマンの残り人数を表示します。

3 武器エネルギーゲージ

現在使用している武器の残りエネルギーを表示します。

※テレビによっては画面全体が表示されない場合があります。

4 武器アイコン

特殊武器使用時は武器アイコンと残りエネルギー数を表示します。

5 ボスエネルギーゲージ

ボスの残りエネルギーを表示します。（ボス戦時のみ）

6 ナビマーク

ロールちゃんからのヒントメッセージが届いている時はこのマークが表示されます。

ステージセレクト画面の見方

SELECT SCREEN

1 ゲームスタート

オリジナル、ナビモードを選択すると、タイトル画面になります。ここで、STARTボタンを押すとスタートセレクト画面になります。
ここで「START」を選択決定すると、ステージセレクト画面になります。
タイトル画面でSELECTボタンを押すと、パスワードをロードできます。



2 ステージセレクト画面

方向キーでステージを選択して、STARTボタンか◎ボタンで決定します。



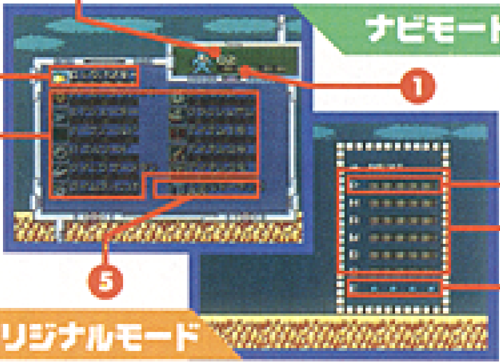
最初は8ステージから自由に選択でき、各ステージの最後にいるボスを倒すと、ステージクリアになります。
また特殊武器を手に入れると、ロックマンがパワーアップしていきます。
特殊武器を使いこなして、Dr.ワイリーの謎を解き明かしてください。



武器選択画面の見方

WEAPON SCREEN

ナビモード



オリジナルモード



1 ライフエネルギー量

2 持っている特殊武器

方向キーで使用したい武器アイコンを選択します。STARTボタンか◎ボタンを押すと、武器変更してゲーム画面に戻ります。

3 残り人数

4 ロックバスター（ノーマルショット）

5 エネルギー缶（エネルギータンク）

1 メッセージウインドウ

ロールちゃんからのヒントが表示されます。ナビマークが表示さている場合のみ、表示されます。

2 サブメニュー

各メニューを方向キー上下で選択して、◎ボタンで実行します。SELECTボタンで終了します。

3 難易度表示

4 パスワード

現在の状態のパスワードが表示されます。

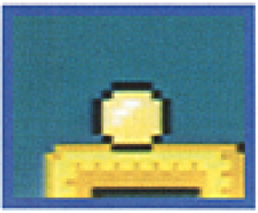
各項目の説明

「ゲームにもどる」	ゲームを続行します。
「ボタンのせってい」	ボタン設定を行います。（P.11「オプション」参照）
「画面調整（がめんちょうせい）」	画面の位置を調整できます。
「タイトルにもどる」	各モードのタイトル画面へ戻ります。
「ゲームをやめる」	モードセレクト画面へ戻ります。

アイテム

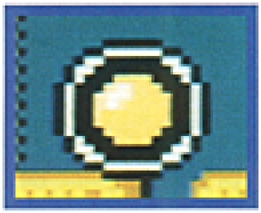
ゲーム中で手に入る、ロックマンに役立つアイテムです。
敵を倒すと出現、特定の場所に置いてあるなど様々です。

ライフエネルギー（小）



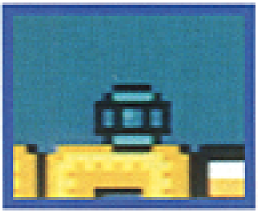
取ったその場で、ロックマンのライフエネルギーを少し回復します。

ライフエネルギー（大）



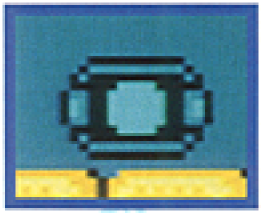
取ったその場で、ロックマンのライフエネルギーを多く回復します。

武器エネルギー（小）



取ったその場で、ロックマンが装備している武器エネルギーを少し回復します。

武器エネルギー（大）



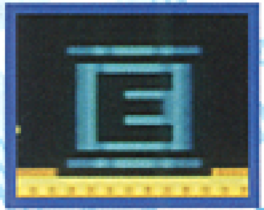
取ったその場で、ロックマンが装備している武器エネルギーを多く回復します。

1UP



取ったその場で、ロックマンの残り人数が1人増えます。

エネルギー缶(エネルギータンク)

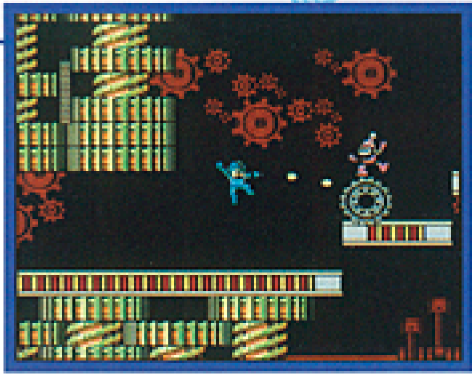


最高、4つまでストックできます。武器選択画面で使うとその場で体力が全回復します。

各モードの解説

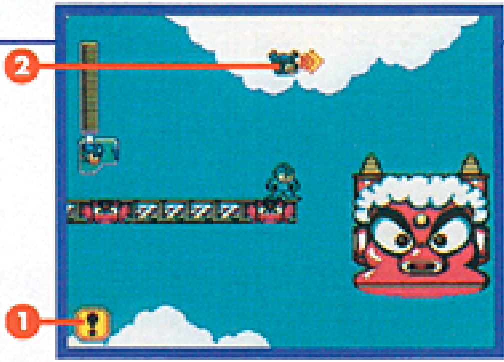
各モードはモードセレクト画面から、選択できます。

「オリジナルモード」



オリジナル「ロックマン2」を忠実に移植したモードです。
敵キャラクターがたくさん表示されると、表示がちらつくことがあります。

「ナビモード」





ヒントシステム搭載の親切モードです。
ナビマークが表示されているところでは、ロールちゃんがアドバイスしてくれます。

1 ナビマーク
2 ビート
3 ロールちゃん

※ゲーム内容はオリジナルモードと同じです。

オプション ゲームの各種設定ができます。



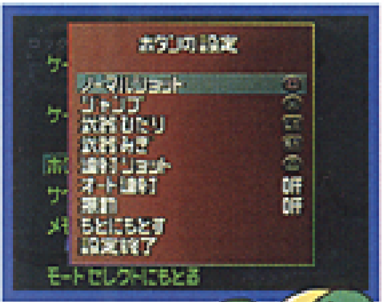
1 ゲームのむずかしさ

オリジナル、ナビモードでのゲームの難しさを設定します。敵の体力、攻撃力、配置が変化します。

2 ゲームスピード

オリジナル、ナビモードでのゲームの速さを設定します。

3 ボタンの設定（せってい）



ボタンの設定を変更できます。方向キー上下で変更したい項目を選択し、割り当てたいボタンを押すとそのボタンに変更できます。「オート連射」を「ON」にすると、ボタンを押さなくても連射ショットが出ます。
また、「振動」を「ON」にすると、振動に対応します。
「もとにもどす」を実行すると、初期設定に戻ります。

4 サウンドの設定（せってい）

方向キー左右でステレオ・モノラルを切り替えることができます。
お手持ちのテレビに合わせて選んでください。



5 メモリーカード

オプション設定の「ロード」と「セーブ」を行います。メモリーカード差込口1のみ対応で、1ブロック使用します。（P.14「パスワードのロードとセーブ」参照）

データベースについて

モードセレクト画面から、「データベース」を選択すると、このモードになります。
「オリジナルモード」「ナビモード」で戦った敵のデータを見ることができます。

画面（がめん）の説明（せつめい）



1. 敵の名前
2. 敵のイラスト
3. プロフィール
4. HP（体力）
5. AT（攻撃力）
6. Lv（「ボケロク」シリーズのレベル）
   ※ロックマン、ボスのみです。
7. 弱点武器
8. 敵と戦った回数
9. データベースページ数
10. セーブアイコン
11. データリセット
    ※ロックマン、ボスのみです。
12. EXIT

敵と戦った回数によって、徐々にデータが明らかにされていきます。
また、ゲームをクリアすることによって、イラストが追加されていきます。
◎ボタンによって、データはセーブできます。電源を切るとデータは消えてしまいます。遊び終わる前に必ずセーブしましょう。

注意 ロックマンのレベルが弱すぎると、倒せないボスがいます！

ポケットステーションとのリンク

ポケットステーションがある場合、「ポケロク」シリーズのデータとリンクできます。
（P.21「ポケロク2」参照）
ロックマン、メタルマン、エアーマン、バブルマン、クイックマン、クラッシュマン、フラッシュマン、ヒートマン、ウッドマンのデータをやりとりできます。

リンクの仕方（しかた）

「ポケロク」シリーズのロード・セーブしたいロックマン、ボスデータを選択します。◎ボタンを押して「ポケロク」シリーズのデータをロードします。
ロード・セーブしたいデータを選択します。

データのリセット

ロードしたデータをすべてLv0に戻したい場合は△ボタンでリセットできます。



ロードしたデータは「ナビモード」にて反映されます。自分の育てたボスと戦ってみよう！

操作方法（そうさほうほう）

◎ボタン データベースのデータをメモリーカードにセーブします。
ロックマン、ボスの場合はロード・セーブ

※「ロックマン2」以外のボスデータをロードすることはできません。

△ボタン ロックマン、ボスデータをリセットします。

⊗ボタン データベースモードを終了します。

パスワードのロードとセーブ

パスワードをメモリーカードにロード、セーブできます。
メモリーカード差込口1のみ対応で、1ブロック使用します。

ロードについて

タイトル画面にてSELECTボタンを押すことにより、ロード表示になります。方向キー左右でロードしたいデータを選択して、◎ボタンで実行します。✕ボタンを押すとタイトル画面に戻ります。



セーブについて

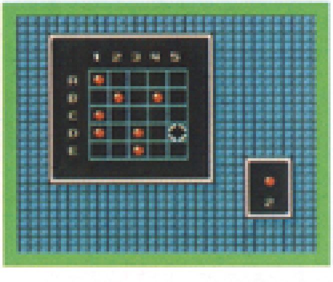
パスワード画面でSELECTボタンを押すことにより、セーブ表示になります。
表示されているパスワードをセーブします。
セーブできるデータは全部で8ヵ所です。
セーブしたい場所を方向キー左右で選択して、◎ボタンで決定します。
✕ボタンを押すと、セーブを終了します。

※データのセーブやロード中にメモリーカードの抜き差しや電源ボタンやリセットボタンを押すとセーブデータが壊れることがあります。またセーブデータを上書きすると前のデータはなくなってしまいます。

パスワードについて

スタートセレクト画面で「PASS WORD」を選択すると、パスワード入力画面になります。方向キーでカーソルを移動してチップを置きたいところに合わせます。
◎・✕ボタンでチップを置き、□ボタンで消去します。

※ゲームの保存には別売りのメモリーカードまたはポケットステーションが必要です。

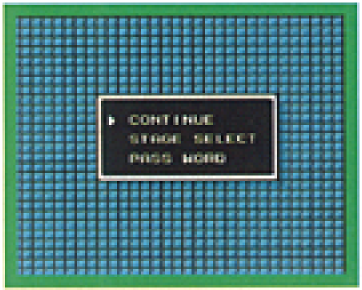


ゲームオーバーについて

GAME OVER

ゲームオーバー

ロックマンの残り人数がなくなると、ゲームオーバーになります。
「CONTINUE」「STAGE SELECT」「PASS WORD」を方向キー上下で選択してください。



「CONTINUE」コンティニュー

ゲームオーバーになったステージを最初から、スタートできます。

「STAGE SELECT」ステージセレクト

ステージセレクト画面に戻って、ステージ選択できます。

「PASS WORD」パスワード

パスワード画面にパスワードが表示されます。ゲームオーバーになった時に持っていた武器のデータが記録されます。

※ゲームオーバーになると、持っている武器の記録は残りますが、E缶の数は0に戻ります。
※ワイリーステージの途中でゲームオーバーになり、「STAGE　SELECT」を選択して、再びワイリーステージを選択すると、最初のワイリーステージからやり直しになります。



ボスキャラクター紹介

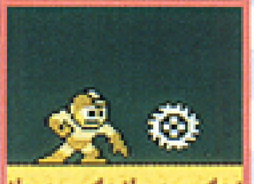


DWNo.009 メタルマン

Dr.ワイリーの開発した戦闘ロボットであるが、動きなどから見て「カットマン」をベースに造られたらしい。特殊武器はメタルブレード。

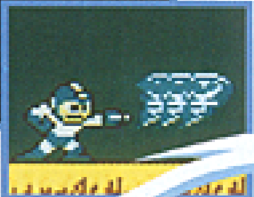
メタルブレード

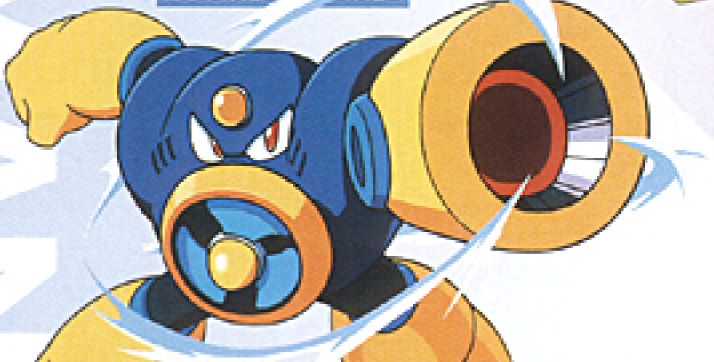
「ローリングカッター」と同素材のセラミカルチタン製。連射されると恐ろしい武器。5方向に撃ち分けできる。



エアーシューター

空気をトルネード化して発生させる武器。以前、このシステムで凧揚げしようとしたが失敗したらしい。





DWNo.010 エアーマン

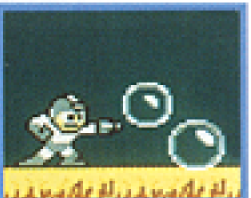
後々に「エアーマンタイプ」と言われる言葉を生んだ独特なデザインのロボット。完全な人型よりも対戦者に恐怖感を与える。特殊武器はエアーシューター。



DWNo.011
バブルマン

初の水中専用人型ロボットであったが、実は防水処理の関係上「歩行」することができず、水中内での移動はすべて「ジャンプ」によって行っていた。長い距離を移動する時はDr.ワイリーでさえ笑ってしまうほどかわいかった。特殊武器はバブルリード。

バブルリード



見かけによらず攻撃力の高い武器。直接攻撃よりも地面に対するトラップを調べるサーチ弾としてよく使用された。

クイックブーメラン

小型カッター状のブーメランを高速で発射する。1発のダメージは小さいものの、まとめて食らえば強烈である。



DWNo.012
クイックマン

エレキマンのノウハウを受け継いだ素早さNo.1の戦闘ロボット。その高いジャンプ力と発射するブーメランの正確なサーチ力により攻撃の死角はまったくない。特殊武器はクイックブーメラン。

ボスキャラクター紹介

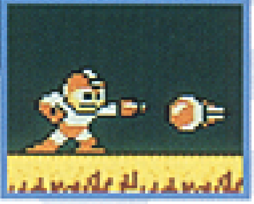


DWNo.013 クラッシュマン

見かけによらずボディは丈夫で、少々の誘爆ではビクともしない。「いつもはおとなしいが、怒ると手がつけられなくなる」とは、Dr.ワイリー談。特殊武器はクラッシュボム。

クラッシュボム

「飛行型針付時限爆弾」。連射性に欠けるため、直接攻撃に用いるよりも爆風で相手を巻き込む方法がよく使われた。



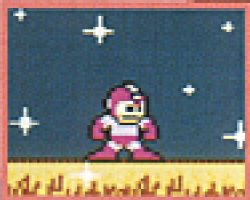


DWNo.014 フラッシュマン

「時間を制する」という永遠のテーマにDr.ワイリーが挑んだすえの傑作。短時間ではあるが、時間を止めるというすばらしいシステムを持っている。特殊武器はタイムストッパー。

タイムストッパー

時間を止めてしまう武器。本来この武器があれば無敵のはずだが、ボス級ロボットには防御装置がセットされている。クイックマンだけこの装置に欠陥があった。



HEATMAN



DWNo.015 ヒートマン

ファイヤーマンのノウハウを元に造られたロボット。耐熱性に優れたボディを持ち、火炎を自由に発生させる。背中に火力の調節ダイヤルがあることはあまり知られてない。特殊武器はアトミックファイヤー。

アトミックファイヤー

圧縮型ブラスター装置により、爆発的なエネルギーを生み出す。Ⓑボタンため押しで強力なチャージショットが撃てる。



WOODMAN

リーフシールド

特殊コーティングされた木の葉のシールド内に小型の電波装置が仕込まれており、シールド発生中は絶対的な安全地帯となる。方向キーを押すと5方向に発射できる。





DWNo.016 ウッドマン

気は優しくて力持ち。総天然木を特殊コーティングした高級感あふれるボディ。当然のごとく火気厳禁。特殊武器はリーフシールド。

特殊アイテムを使いこなせ！

SPECIAL ITEM

「ロックマン2」ではあるステージをクリアすると、アイテム1号、アイテム2号アイテム3号が手に入ります。
これがないとクリアできない場所があるので、ぜひ使いこなしましょう！

特殊アイテムの使い方

武器選択画面で選択して使います。
武器ひだり（L1ボタン）・武器みぎ（R1ボタン）では選択できません。

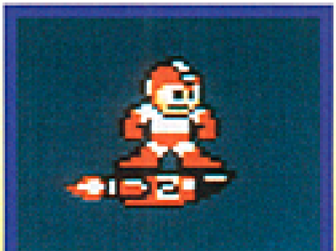
アイテム1号(こう)

アイテム1号は発射すると真上に上昇します。画面内に最高3つまで発射できます。連続で出せば、ジャンプで届かない場所に行けるようになります。



アイテム2号(こう)

アイテム2号は発射して乗ると、横に移動します。画面内に1つまでしか発射できません。アイテム2号に乗らないとクリアできない場所があるので、要注意！



アイテム3号(こう)

アイテム3号は発射すると、壁に沿って登っていきます。アイテム3号に乗っている間は上昇し続けますが、一回下りると下降してしまいます。狭い通路などで使いましょう。



「ポケロク2」で遊ぼう！

自分のオリジナルボスを作ろう！

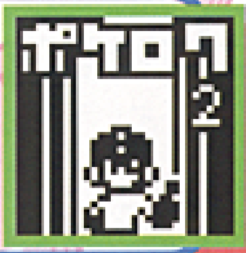


「ポケロク2」はポケットステーション用ゲームです。遊ぶにはポケットステーション本体（別売り）が必要になります。
「ポケロク2」にボスのデータをダウンロードしてボスを育てることができます。プレイステーション本体に戻して戦うこともできます。

ダウンロードの仕方

モードセレクト画面で「ポケットステーション」を選びます。メモリーカード差込口1にポケットステーション本体をさしこみ、画面の指示に従ってダウンロードします。13ブロックの空き容量が必要です。
※ポケットステーションを時計画面A／Bに戻してから、ダウンロードしてください。
（ポケットステーションの取扱説明書も合わせてお読みください。）

ポケロク2の遊び方



ダウンロード終了後、ポケットステーションを抜き、時計画面時に左･右ボタンで「ポケロク2」タイトルを選択して、決定ボタンを押すとゲームスタートです。ゲームを終了するには、「ヤメル」を選択後、「EXIT」を選択して終了してください。

決定ボタンを押し続けるとメニュー画面に移り、「CONTINUE」（ゲーム継続）、「EXIT」（ゲーム終了）が選択できます。ただし、光通信対戦中は対応していません。

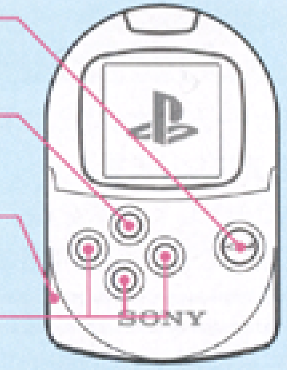
基本操作説明

決定(けってい)ボタン
決定

上ボタン
一つ戻る

カバー
操作パネル

左・右・下 ボタン
項目の選択



ウォッチ画面(がめん)

この画面ではキャラクターが自動的に成長しています。たまに「!」マークが表示されるので決定ボタンを押して確認してください。

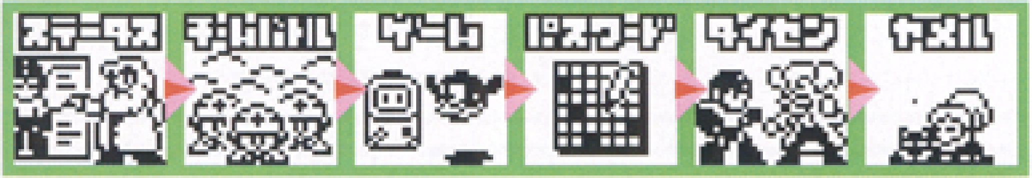


下(した)ボタン
時計→日付→表示無しと切り替えます。

決定(けってい)ボタン
モードセレクト画面へ行きます。

モードセレクト画面(がめん)

左ボタン／右ボタンでモードを選択します。決定ボタンでモードに入ります。



ステータス
キャラクターのステータスが見られます。

チームバトル
3on3のチームバトルです。CPUと対戦します。

ゲーム
「たたかえ！ROCKMAN」「ジャンケンDEバトル！」がプレイできます。

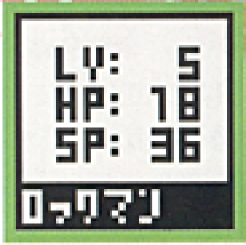
パスワード
パスワードデータを閲覧できます。

タイセン
光通信で対戦できます。

ヤメル
ゲームをやめてタイトル表示へ戻ります。

ステータス

モードセレクトから「ステータス」を選択すると、このモードになります。
各キャラクターのステータスを確認でき、武器の交換ができます。ステータスは全5画面で構成されています。

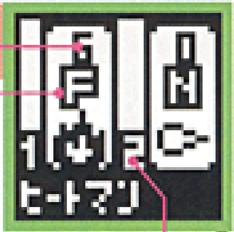


キャラクターグラフィック画面

左ボタン・右ボタンでキャラクターを選択します。
下ボタンで次の画面へ切り替わります。

武器画面

4つの武器が表示されます。左から武器1~4です。他のキャラクター同士で武器3~4を交換可能です。



弱点武器画面

弱点武器が1~2つ表示されます。武器を交換した場合、交換したキャラクターの弱点が装備されます。



ステータス画面

キャラクターのステータスです。

LV キャラクターのレベルです。レベルが上がるとHP、SPなどの値が上昇します。

HP キャラクターの体力です。

SP キャラクターのすばやさです。先制攻撃しやすくなります。

経験値表示画面

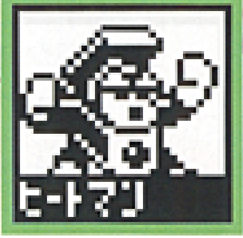
次のレベルに必要な経験値です。

対戦成績表示画面

「チームバトル」「タイセン」での対戦成績です。

武器のエディット

「ポケロク2」に登場するロックマン、ボスはそれぞれ4つの武器を持っています。4つの武器のうち、2つを自由にエディットすることができます。武器をエディットして、自分だけの最強キャラクターを作りましょう!



その1 エディットしたいキャラクターを選択する

ステータスモードに入り、エディットしたいキャラクターのステータス画面にします。武器3・4画面で、決定ボタンを押します。



その2 武器取り外し(エディット確認画面)

決定ボタンを押すと、エディット確認画面になります。「YES」を選択すると武器選択画面へ、「NO」を選択するとエディット終了になり、ステータス画面に戻ります。武器選択画面にて、取り外す武器を武器3か武器4から選択して、決定ボタンで決定します。(取り外すと、攻撃力0のノーマル武器が補充されます)



その3 武器をつけよう!

キャラクター選択画面になり、取り外した武器をつけたいキャラクターを選択します。決定ボタンを押すと、そのキャラクターの武器選択画面になります。上書きしたい武器を武器3・4から選択します。選択して、決定ボタンを押すと確認画面になります。「YES」を選択すると、武器の上書きを行います。

上書きすると以前の武器のデータはなくなります。



チームバトル

モードセレクトで「チームバトル」を選択するとCPUとのチームバトルが始まります。

3on3のチームバトル

まず対戦相手と、勝利した時に得られる経験値が表示されます。

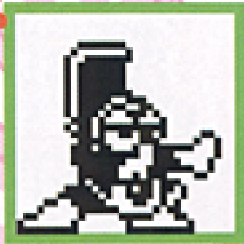


まずキャラクターの中から、最高3体を選んでチームを組みます。1番目のキャラクターはSP、2番目は攻撃力、3番目はHPにそれぞれボーナスポイントが加算されます。順番をうまく考えましょう。



その後、バトルが始まります。対戦は勝ち抜き戦です。
SP値が高い方から先制攻撃をしやすくなっています。CPUチームを全滅させると勝ちとなります。

CPUに勝つとCPUチームの3人目のボスを獲得できる場合があります。確認画面で「YES」を選択すると獲得できます。



負けるとゲームオーバーになってしまいます。

ステージは3ステージ構成で合計3チームを倒すとオールクリアになります。

ゲーム

その1「たたかえ！ROCKMAN」

ロックマンを操作して、飛んでくる敵（バットン）を撃ち落として進んでください。決定ボタンをため押しして離すと強力なチャージショットが発射されます。

チャージショットで敵をまとめて倒すと高得点！

※左・右ボタンを両方押し続けると、メニュー画面に移り「EXIT」できます。

使用ボタン

- 上ボタン…コクピットの表示
- 右ボタン…右移動
- 左ボタン…左移動
- 決定ボタン…ショット

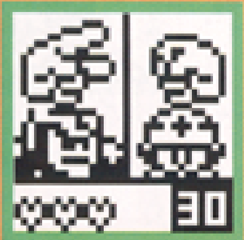


敵に触れるとダメージを受け1ミスになり、2回ダメージを受けるとゲームオーバーになります。得点によってロックマンに経験値が入ります。※下ボタンは使用しません。

その2「ジャンケンDEバトル！」

使用ボタン

- グー…左ボタン
- チョキ…上・下ボタン
- パー…決定・右ボタン



CPUとジャンケンをして戦います。

① ボスセレクト

所有しているボスから、使用する1人を選びます。

② レベルセレクト

CPUの強さを選択します。

③ ゲームスタート！

CPUとジャンケンで対戦します。右からジャンケンが飛んでくるので、ジャンケンに勝つように対応したボタンを押してください。ジャンケンに「あいこ」か「負け」あるいはボタンを押すのが遅いと1ミスになります。
ライフが残り0になるか、30秒たつとゲームオーバーになります。

パスワード

モードセレクトから「パスワード」を選択すると、この画面になります。
プレイステーション用「ロックマン2」のゲームデータが見られます。
まず、パスワードを「みる」か「メモる」か左・右ボタンで選択します。

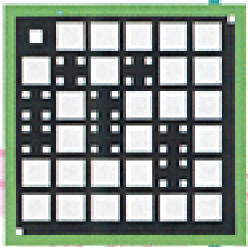
パスワードを「みる」



「みる」を選択すると「ロックマン2」のゲームデータを見ることができます。データ1～8まで左・右ボタンで選択してください。

※ポケットステーション内に「ロックマン2」のセーブデータが必要です。

パスワードを「メモる」



「メモる」を選択するとパスワードをメモできます。カーソルを上下左右に動かし、決定ボタンで書き込みます。続けて押すと白丸→消去になります。上・下・左・右ボタンのどれかを押しっぱなしにするとEXITします。

※メモしたパスワードをロードすることはできません。

タイセン

モードセレクトから、「タイセン」を選択すると、光通信機能を使って友達のキャラクターと3on3の通信対戦ができます。通信対戦をするには「ポケロク」シリーズが遊べるポケットステーション2台が必要です。それぞれのポケットステーションで下記の設定を行います。

1

まず、キャラクターの中から、最高3体を選んでチームを組みます。チームバトル同様、順番によって能力ボーナス値が与えられます。



2

キャラクター選択の後、3番目のボスを負けた時に相手にあげるかどうかを設定します。お互い「アゲル」に設定すると負けた場合は相手にボスをあげることになります。





3

それぞれのポケットステーションの設定がすんだ後、「ツウシン」画面で「YES」を選択して、通信を開始します。この時、ポケットステーション本体同士をなるべく平行にして、光通信部分を近づけて行ってください。通信が終了するまで、ポケットステーション本体を動かさないでください。通信終了後はポケットステーション本体を動かしても構いません。失敗した場合は「ツウシン」からやり直してください。

通信が正しく終了すると、オートバトルが始まります。
どちらかのチームが全滅するまで戦いは続きます。勝ったチームには経験値が入ります。
さらにお互いに「アゲル」を設定している場合は、ボスをゲットできます。勝った側が「モラウ?」画面にて「NO」を選択した場合、そのボスはいなくなってしまい、負けた側もそのボスを失うことになります。「アゲル」はキャラクター総数が4人以上の場合に設定できます。ただしロックマンを「アゲル」ことはできません。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

● "PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。